GAME PLAY®

Aquí comienza tu vida extra

ESPECIAL DE PC

- HOTLINE MIAMI
- BLIZZARD
- SMITE Y MÁS!

08
FEBRERO 2013

LEO CERVANTES
Editor en jefe
@l_ripper

LILO NOVELO
Diseñadora
@LiloAtomico

NACHO GURZA
Redactor
@foamyjb

CONTENIDO

03 - RESEÑA: HOTLINE MIAMI
05 - ESPECIAL: MMO
07 - COLUMNAS: MLG Y THRESH
11 - REPORTAJE: BLIZZARD
13 - PREVIEW: SMITE
15 - ÚLTIMAS PALABRAS

EDITORIAL

¡Un especial sin precedentes!

Cuando me levanto pensando en traerles la mejor información de los videojuegos, no puedo evitar pensar que muchas veces nos saltamos lo relacionado al PC. La negligencia era en mayor medida porque ninguno de los miembros de este honorable medio tenía una computadora decente y sinceramente a mí nunca me ha gustado jugar con otra cosa que no sea un control.

No obstante, empezaron a salir cosas muy interesantes, sobretodo del lado de los indie y me vi obligado a entender cómo funcionan las plataformas Steam y Origin. El PC tiene una base de jugadores más sólida y "hardcore" que la se encuentra en las consolas, y como consecuencia también tienen comunidades solidas que siguen jugando éxitos del pasado.

A manera de disculpa, armamos un especial de juegos para computadora, que incluye artículos de interés para los jugadores profesionales, la reseña de un juego de culto y hasta recomendaciones para adentrarse al mundo de los MMO en 2013. Espero que el nuevo formato les agrade y si quieren que hagamos especiales de algún tema especifico, no duden en buscarnos en Facebook o en Twitter.

HOTLINE MIAMI

UNA PESADILLA PIXELADA

Jonatan "Cactus" Söderström debió haber jugado mucho Grand Theft Auto durante su adolescencia, pues Hotline Miami parece una versión de 16 bits de Vice City. La mezcla surreal de violencia, música psicodélica y una historia difícil de hilar, son sus principales atractivos.

Es una lástima que por la medida del archivo de juego, esté siendo pirateado a más no poder, lo cual tiene como consecuencia que el título no tenga el éxito de Super Meat Boy o Minecraft. No más de 200 mil copias se han vendido oficialmente a pesar de las constantes ofertas, pero aún así la pasión de Jonatan por hacer juegos no ha disminuido, ya que incluso lanzo un parche gratuito para los piratas, debido a que no soporta la idea de que la gente juegue una versión con fallos.

Con una secuela en producción, Hotline Miami se ha vuelto un juego de culto, pues no sólo la base jugable es entretenida. La historia es contada a través de 2 puntos de vista, las vivencias de "Jacket", un asesino sin escrúpulos que recibe órdenes de asesinato a través del teléfono y "Biker", un repartidor que prefiere forjarse su propio camino y no obedecer a nadie.

Para llevar a cabo las misiones, el protagonista usa mascaras de animales, las cuales confieren ciertas ventajas, como matar a los enemigos a puño limpio, encontrar armas fácilmente o hasta empujar la puerta en la cara de algún mafioso para crearle una dolorosa muerte

.

El estilo de juego es parecido a "Twin Stick Shooters" como Geometry Wars, pero la diferencia es que aquí no nada más matamos con balas. Las armas de corto alcance pueden parecer inefectivas ante la cantidad de maleantes que enfrentamos, pero

son silenciosas. Conforme progresa el juego, la estructura de los niveles se va haciendo complicada y aparecen nuevos obstáculos. Los enemigos normales dejan de ser una amenaza cuando tenemos que hacer frente a perros, francotiradores y puertas que al ser abiertas explotan.

Es un hecho que morirás la mayoría de las veces, pero el ritmo del gameplay es tan gratificante que intentaras una y otra vez hasta llegar al final. Jugar rápido, cambiar de armas constantemente y no hacerte notar, son factores que se toman en cuenta a la hora de calificar tu desempeño. Tu recompensa por una matanza brutal son más mascaras que cambian la mecánica, dando un "replay value" impresionante.

En cuanto a presentación, no he encontrado otro juego que emane tanta violencia. La cámara se sitúa arriba del personaje, permitiendo ver en detalle los asesinatos. Como no es lo mismo azotar la cabeza de un ruso repetidamente en la pared que rebanarle el cuello con una katana, hay distintas animaciones de muerte y algunas son particularmente crueles.

El ingrediente adicional es el soundtrack, compuesto en su mayoría por piezas electrónicas. Para llevar a cabo la atmosfera inigualable, se requirió de 9 músicos, los cuales en general crean melodías que nos tienen en tensión y a la espera de que en la puerta de atrás se encuentre un asesino maniático y nos reviente los pulmones con su metralleta.

Los niveles normales son ya de por si complicados, pero al terminar tendremos acceso a otros pocos que de verdad ponen a prueba tus habilidades. Se puede jugar "bien" con el teclado, pero si intentas hacer buenos récords, la mejor opción es conectar un control de Xbox 360 alámbrico a la computadora o descargar Motion Joy y conectarle cualquier mando.

Hotline Miami es un juego que te invita a apagar un rato el cerebro y que quiere que veas su ridícula violencia como una válvula de escape ante un día pesado. Además, el sistema de juego tiene una manera muy intuitiva de hacerte bueno, pues al principio te la pasarás matando a todos con las metralletas, pero conforme te hagas bueno harás cosas como eliminar a 3 grupos de tus enemigos con un bate, aventárselo al que venga disparando dejándolo inconsciente y rematarlo con una patada que reviente su cabeza… algo que se veía cool en Historia Americana X y lo sigue siendo aquí.

The Secret World

MMO

The Secret World

¿CUÁLES SON LOS MMO QUE MÁS PROMETEN EN 2013?

Muchos de los titanes actuales del género MMO, están perdiendo fuerza. Creo que esto no es ninguna sorpresa si tenemos en cuenta que el sistema de suscripción mensual está caduco y las franquicias que antes amábamos empezaron a introducir pandas que saben kung fu, por lo que estoy seguro que en 2013 podemos empezar a movernos a otros rumbos.

Tras jugar la fórmula que ha reinado durante casi una década, los desarrolladores han pensado en nuevas maneras de tenernos atontados frente a la computadora, y para este año han preparado propuestas muy interesante que se pueden jugar sin invertir constantemente.

The Secret World

Situado en un universo contemporáneo de fantasía e intriga política, el MMO te permite unirte a los Illuminati, Templarios y a La Orden del Dragón. The Secret World requería una suscripción, pero ahora se ha pasado al modelo "free to play". Ahora con pagar unos $20 dólares, es suficiente para jugar mientras los servidores sigan funcionando.

En lugar de encasillarte en un sistema de clases, aquí puedes moldear a tu personaje como quieras. Tener n mapa de habilidades extenso y cumplir

roles como el de tanque, dps o mago sin estar atado a un estilo de juego específico.

PlanetSide 2

PlanetSide 2 es una nueva propuesta que involucra cantidades enormes de personas al mismo tiempo en combates reñidos y que demandan el trabajo en equipo para salir victorioso. Algo llamativo sobre este título es que también fue lanzado bajo la plataforma "free-to-play" y los micropagos existentes en el juego no afectan su experiencia de una forma significativa que excluya a los demás.
Si te interesa un reto que conlleva dominar zonas extensas en combates donde la habilidad, perseverancia y buena química te sacarán adelante, en definitiva es un título para ti.

PlanetSide 2

AirMech:

Mientras en los RTS estamos acostumbrados a manejar a guerreros legendarios o extraterrestres, AirMech nos pone en el control de un robot transformable. Con clara influencia de Advance Wars, controlamos una máquina de destrucción que puede utilizar una espada mientras se convierte en avión, capturar bases, generar nuevas unidades y más. De momento el juego está en una fase de beta, pero lo que hemos probado no nos decepciona.

Si te llama la atención, puedes correrlo en casi cualquier máquina, pues los requerimientos son bajísimos, y en caso de que no tengas una buena conexión, también los enfrentamientos contra los bots se ponen buenos.

AirMech

MLG
MAJOR LEAGUE GAMING

La MLG regresa más fresca que nunca

La escena competitiva va a tener en cierta forma una etapa de renovación este año. Esto se debe a los títulos que han recibido cambios o expansiones, como League of Legends y StarCraft II con Heart of the Swarm, y también a los nuevos títulos que tienen el potencial para formar parte de la MLG.

PlanetSide 2 es un buen ejemplo de estos títulos, pues rápidamente ha generado una comunidad bastante solida y su propuesta de ser un "free-to-play" es más que suficiente para convencernos de probarlo.

Algo que se promueve en esta escena es el nacimiento de nuevos equipos que formen parte de ella, pero hay que recordar lo difícil que puede ser esta meta. Cualquiera puede pensar que ganarse la vida a partir de videojuegos debe de ser una gran vida, pero la realidad tiende a ser todo lo contrario. Precisamente porque no son trabajos formales que les den un ingreso constante para asegurarse un patrimonio, en muchas ocasiones estos equipos viven la presión de calificar o acabar en la calle. Esta ha sido la situación de equipos como Curse Gaming, los cuales se vieron ante este reto en League of Legends y aunque lograron mantenerse activos, no fue sin su buena parte de sufrimiento.

A esto se le agregan los nuevos equipos y competidores que tienen el potencial de desplazar a los titanes de la escena, como en algún momento Athene desplazó a sus contemporáneos en StarCraft II. Aquí es donde nosotros como comunidad nos vemos en una encrucijada de "decisiones", pues a pesar de que sabemos que el éxito del equipo no depende en lo absoluto de nosotros (algo en lo que diferenciamos de los fanáticos de otros deportes),

la realidad es que se vuelve difícil apoyar a tu equipo favorito contra el grupo subestimado del momento que muchas veces se pueden merecer la victoria. Es así como los "underdogs" se ganan su lugar, pero es fácil entrar en la negación como fans de alguien más en particular.

Es también en parte por esto que considero el 2013 como una etapa de renovación para la escena, pues tanto nuestros equipos favoritos como las mecánicas de los juegos tendrán cambios que afectarán nuestra experiencia de varias formas. Al final del día estas personas juegan por ganar dinero y ese dinero se les paga por entretenernos a nosotros. Lo interesante del asunto será ver crecer a la comunidad junto con los profesionales, pues cada vez se empieza a tomar más en serio la escena y este proceso sigue adelante dando nuevas razones en las cuales invertir.

Algo que me gustaría ver en los torneos de este año es a PlanetSide 2, pues en mi opinión es un juego que se ha ganado el respeto de su comunidad y propone un reto que podría llevar a un mundo nuevo en la escena del gaming competitivo. Sólo imaginen las posibilidades que tiene un juego en el que se involucran a cientos de personas para combatir y lograr un objetivo en común. Por supuesto que no podemos esperar un equipo profesional formado por 100 personas, pero, ¿qué impide que se pueda organizar algo bajo esta propuesta? Si la gente se une para participar en torneos de 25 vs 25 personas en campos de gotcha, a mí no se me hace irreal ver competencias de chilangos contra regios en un futuro gracias a las plataformas como la que ofrece PlanetSide 2.

Ahora sólo hace falta esperar, ya que por el momento sólo tenemos en claro lo que siempre ha sido seguro. Los juegos fuertes de este año para la MLG serán Call of Duty: Black Ops II, StarCraft II y League of Legends. Aún no se ha confirmado la inclusión de otros títulos, pero PlanetSide 2 por lo menos sigue estando considerado como una buena propuesta. ¿Qué juegos les gustaría ver a ustedes? Porque al final del día gamers, ustedes son los mejores jueces.

THRESH

EL CHAMPION QUE VINO A REVOLUCIONAR

LEAGUE OF LEGENDS

Thresh es el último champion que fue lanzado en League of Legends y junto con él vienen cambios que capaz, no muchos notaron, pero representan varias cosas a futuro.

Para empezar tiene 2 cosas únicas en el juego: es el primer champion que puede alterar la posición de sus aliados y también es el primer personaje en tener un "slow" con un efecto del 99%, a pesar de que lo mínimo que se puede tener en velocidad de movimiento son 110 puntos y por lo tanto nunca aplicará su efecto totalmente. ¿Qué representan estos 2 detalles? Bien podría ser el resultado de una exageración, pero también puede ser el inicio para personajes más fuertes que aporten mecánicas que nunca hemos visto antes, como un aumento exagerado de velocidad de movimiento ante el cual se vuelva efectivo el "counter" de Thresh.

Por otro lado, este personaje no es precisamente un "Support" como todos los demás. Muchos lo comparan con Blitzcrank, pero no son precisamente iguales. Thresh en cierta forma es vulnerable al inicio del juego por el hecho de que no obtiene armadura, lo cual lo deja expuesto ante enemigos que causen daño físico. Sin embargo, conforme el tiempo va avanzando esto deja de ser una desventaja y más si los ítems que se le compran puedan complementar esta debilidad.

En la primera mitad del juego Thresh aporta todo tipo de herramientas para armar escapatorias o emboscadas, dependiendo de nuestra situación. En la segunda mitad sus habilidades pasan más a ser una forma de armar ataques bien organizados o retiradas que no nos hagan parecer como si estuviéramos corriendo con la cola entre las patas (aunque sea el caso muy probablemente). Su única debilidad para lograr un gran juego con él es la falta de comunicación en un equipo, pues la mayoría de sus usos no son posibles si no hay entendimiento entre sus aliados.

Estas cualidades hacen de él un personaje bastante peculiar, pues su potencial va más allá de lo que hemos visto en otros "Supports". Thresh es parte de una nueva generación de champions que pueden agregar mecánicas nuevas al juego.

¿Para qué Riot dotaría a alguien con un "slow" del 99% si es imposible de usarse en toda su capacidad? Esta pregunta puede tener varias respuestas y sólo el tiempo nos dará la que buscamos,

pero podemos suponer que nos están preparando para nuevas dinámicas.

¿Cuál es el peso de Thresh en el gaming profesional?
Sigue faltando un poco de tiempo para verlo en torneos y comprobar realmente qué tan efectivo será, pero en mi opinión no lo veremos por lo pronto en gran parte por sus debilidades. Si se le niega recolectar almas al principio de los juegos se le está garantizando un mal rato y esto es algo a lo que muchos jugadores profesionales simplemente no se van a arriesgar. Jugar en torneo es jugar bajo condiciones diferentes donde el más mínimo error puede resultar catastrófico para el equipo y Thresh conlleva muchos riesgos.
Por otro lado tampoco podemos ignorar el potencial que tiene y la capacidad destructiva de un equipo que logre sacar a Thresh por encima de sus debilidades. Cómo mencioné antes, su verdadera debilidad es la comunicación en equipo y precisamente porque las condiciones en un torneo son diferentes, esto podría no ser un problema realmente. Sólo imaginen el potencial que podría tener en un equipo con Amumu o Galio.
Por último, como dije Thresh simplemente no es como otros "Supports". Para empezar es un híbrido, lo cual le permite meterse en más de un rol al mismo tiempo. Los "Supports" están en el juego para apoyar a sus aliados (como el nombre lo indica), esto significa que no los vamos a ver en la primera línea de las batallas ya que su lugar normalmente es cuidando a los "Carries". Thresh, por otro lado, tiene la opción de ser quien inicie la pelea sin dejar a sus "Carries" desprotegidos o arriesgándose a morir muy rápido. En cierta forma es como Nunu y Blitzcrank, pero aporta aún más utilidades a un equipo coordinado que sepa explotar su potencial.

En conclusión, Thresh llegó a League of Legends para establecer un nuevo estándar de mecánicas que no todos han acabado de procesar. Mucha gente cree que está "Over Powered", pero la realidad es que sólo es efectivo en equipos organizados. Esto lo expone ante una cantidad enorme de debilidades que no existirían realmente en un personaje que fuera fuerte por sí sólo. Es por esto que considero a Thresh como un punto determinante en League of Legends, pues definirá como se pelea en esta nueva temporada.

EL FUTURO DE BLIZZARD Y SUS FRANQUICIAS

Diablo iii

El final del año pasado fue extraño para los fans de Blizzard, pues no trajo precisamente lo que estábamos esperando. Muchos fans tiraron la toalla con el anuncio de los Pandaren para World of Warcraft, que a pesar de no ser una mala raza o propuesta, la verdad es que no alcanzaron a complacer a su comunidad. Por otro lado estamos los fans de Diablo, que después de una década de esperar su siguiente lanzamiento decidimos ni siquiera comprar el título y no fue precisamente por falta de fe. Esto nos reduce a StarCraft, el cual está por recibir su expansión llamada Heart of the Swarm y pinta a que será lo más fuerte en cuanto a recepción por su público.

¿Por qué no compre Diablo III?

Cuando se empezaron a dar los anuncios del juego no pude evitar emocionarme cada vez más y más, pero después de un tiempo bastante largo de expectativa (como es tradición de Blizzard) entre rápidamente a una etapa de duda al ver los cambios que iban a tener las mecánicas. Uno de estos fue la eliminación de estadísticas, el cual debo admitir que inicialmente no me disgustó como idea, ya que nunca fui fan de ellas, pero me hizo suponer que no representaba algo bueno.

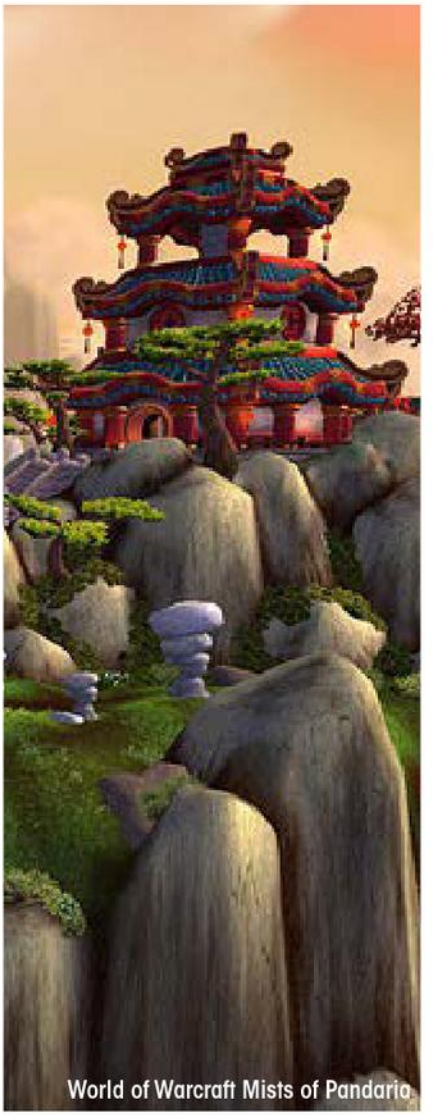
Supuestamente este sistema se eliminó para ser reemplazado por otro que promueva la variedad en los personajes y evitar que saque la suma de las estadísticas perfectas. Lo único

StarCraft II Heart of the Swarm

que causó es que ahora todos usan el mismo set de items y habilidades, lo cual lo hace peor que perder un duelo por detalles mínimos como podía pasar en Diablo II.

A esto también se le agrega el cambio que se quiso hacer en el sistema de combate y duelos, el cual no sonaba mal al principio pero se acabó cancelando por obvias razones. Blizzard quiso hacer al juego más amigable al remover la opción de retar a una persona a duelo y hacerles la vida imposible. A cambio se quisieron implementar arenas de batalla pero al final resultó ser una idea que dejaba muy poco sentimiento de satisfacción y se deshecho.

Como fan no puedo ser mal agradecido y culpar a Blizzard por esta toma de decisiones como si no hubieran tenido una buena intención al tomarlas, pues al final del día las tomaron pensando en mí. El problema es que muchas veces las compañías pueden actuar como padre sobreprotector y esto se reflejó en Diablo III, pues le quitaron la mayor parte de su esencia al intentar hacerlo más familiar y accesible. Hayan sido buenas o malas decisiones, la realidad es que esto se traduce en una decepción para quienes esperamos


World of Warcraft Mists of Pandaria

una década o más por su lanzamiento. Algo que se me hace sentirme triste es lo fácil que se puede perder una comunidad. Usaré a un amigo de ejemplo para esto, pues al igual que yo esperó a Diablo III durante muchísimo tiempo y realmente no me entendía cuando le dije que prefería esperarme un poco a comprarlo cuando por fin llegó su lanzamiento. Al poco tiempo lo metí a jugar League of Legends presentándoselo como el siguiente paso que Blizzard no supo tomar con Diablo y en muy poco tiempo lo tenía nivelando su cuenta y comprando nuevos personajes de Riot Games. No está de más decir que nunca me volvió a mencionar a Diablo III y hasta el día no me ha rechazado una partida por estar ocupado en algún Hell Run.

Al final del día no es el final para Blizzard ni está cerca de serlo, pues a pesar de todo, Diablo III si vendió y Warcraft sigue teniendo una comunidad que aceptó a los Pandaren. Lo curioso será ver cómo se adapta la compañía a los tiempos que están por venir, pues no pueden esperar poder respaldarse siempre en las mismas 3 franquicias y tampoco disponen de nuestra lealtad como fans al distorsionar o expandir historias con las que crecimos.

SMITE
JUEGO DE TITANES

Aunque Smite entro en una beta pública desde el 25 de enero, permitiendo a todos jugar el MOBA que presentará Hi Rez Studios en PAX East. El mercado de este tipo de juegos se encuentra acaparado por DOTA 2 y League of Legends LOL (la verdad no conozco a nadie que juegue Heroes of Newerth), por lo cual Smite tiene que ofrecer un gameplay muy llamativo para quedarse con un pedazo del pastel.

Al ver los videos no me imaginaba cómo iba a funcionar la mecánica, pues la cámara fija al personaje puede dificultar actuar rápidamente ante los "ganks", y si ya de por sí es difícil atinar el "last hit" en los MOBA tradicionales, no quería ni pensar lo molesto que resultaría al apuntar manualmente a los "minions." Afortunadamente, bastó con completar el tutorial y practicar unas horas en contra de los bots para darme cuenta que de hecho el flujo del juego es rápido y divertido.

Para diferenciarse de sus competidores, Smite ofrece un elenco de Dioses de distintas religiones a elegir. Cumpliendo con los esquemas del género, cada uno de ellos cumple un rol específico, y

así Loki es un asesino, Hel hace las veces de support, Hércules es un bruiser y Cupido ocupa la posición de carry.

Controlar a los dioses es un poco raro si estás acostumbrado a LoL, ya que moverlos a través de las teclas WASD, es un poco menos impreciso que hacerlo con el mouse, y las habilidades están "mapeadas" por default en los numeros 1234. Normalmente en este tipo de juegos quieres que tus habilidades salgan lo más rápido posible, es decir, ponerlas en "smartcast", pero como aquí hay que calcular dimensiones, es más seguro primero ver el rango, avanzar al objetivo y ya después atacar.

La victoria es para aquellos que formulan la mejor estrategia, y es por eso que hay que comprar distintos equipamientos y aumentar nuestras capacidades. Además de lo típico, se pueden comprar habilidades parecidas a los "summoner spells", sólo que éstas tienen un cooldown muy bajo y permiten estar mucho tiempo en el campo de batalla.

Normalmente en un MOBA, el atractivo principal se encuentra en las luchas de 3 carriles, pero antes de llegar a eso tienes que superar algunas pruebas. Lo ideal es probar al Dios que te llame la atención en un duelo contra la computadora, pues para empezar a subir de nivel y desbloquear las otras modalidades, hay que pelear en el Coliseo.

El tipo de juego caótico, te enseñara rápidamente las ventajas de cada personaje, a la vez que aprenderás en la práctica la utilidad de matar a las bestias neutrales para ganar un "buff", no acercarse demasiado a las torres enemigas y comprar ítems situacionales.

Posteriormente tendremos acceso a Conquest, que es la típica modalidad de 5 vs 5 en donde el objetivo es destruir la base enemiga. Lo divertido es que aquí el nucleo de la base es un minotauro que puede defenderse, y los "inhibitors" son representados por un fénix que puede volver a regenerarse después de la muerte.

¿Qué es lo que realmente pienso? Habiendo ya una fuerte competencia en el mundo de los MOBA, la aparición de otro competidor podría parecer redundante, y sin embargo el cambio de perspectiva que nos da Smite renueva el género. De momento el título es muy accesible, se puede comprar un paquete de $40 dólares con los que desbloquearás a todos los Dioses, sin olvidar que constantemente se estrenan personajes a los que tendrás acceso, pero técnicamente hay varios problemas que requieren que muevas configuraciones de la computadora, lo cual no estoy seguro que el usuario promedio quiera hacer. Problemas que tendrán que ser corregidos antes de su lanzamiento oficial, si es que quiere abrirse paso ante juegos con una base de jugadores muy consolidada.

FarCry 3

El refugio del Hardcore es la PC
por Leo Cervantes

Teniendo en cuenta que las consolas de próxima generación probablemente incorporen sistemas que bloqueen la segunda mano y nos obliguen a mantenernos siempre conectados a internet en un país en donde el servicio es un lujo, Steam me seduce cada vez más.

La accesibilidad de los precios, novedades indie y un gran catalogo que se puede obtener en unos cuantos clics, hacen ver a este negocio como la plataforma que se debe de adoptar en la actualidad. Hace falta acostumbrarse a los controles que manejan los juegos y adoptar géneros que nunca habíamos visto, pero esto es solamente un proceso que con gusto estoy dispuesto a seguir.

Lamentablemente no todo es hojuelas sobre miel, y hay que sufrirle un poco para poder exprimir todo el potencial que llegan a tener los juegos. Direct X, Anti-Aliasing, Tesselating y Vertical Sync son todavía palabras extranjeras para mí, aparte de que hay que dejarse una buena pasta si queremos ver FarCry 3 como Dios manda, pero pues como diría Sony en las épocas en que se lanzó PS3: El Hardcore paga por lo que quiere ver. Ojala y las consolas estén tomando nota acerca de los éxitos de la PC, pues de lo contrario empezarán a perder terreno.

La nueva generación de juegos en los eSports
por Nacho Gurza

Es un hecho que el mundo del gaming competitivo se está expandiendo a una velocidad a la que no todos van a poder seguirle el paso. Esto se puede ver reflejado en la ausencia de juegos MOBA que lleguen al nivel de calidad que nos presentan títulos como League of Legends y DOTA 2. Aunque podemos decir con seguridad que StarCraft II seguirá siendo el título dominante de su género por los próximos 5 años (y capaz más), hay quienes nos preguntamos qué será lo que le siga.

El modelo free-to-play puede ir muy de mano con la escena de los eSports y será cosa de tiempo para poder ver las futuras adiciones que veremos. Lo interesante será ver como se adaptan las franquicias, pues ya va siendo hora de abrir la puerta a nuevos universos. La idea de tener títulos como PlanetSide 2 en la MLG es emocionante, ¿pero esto podría derivar en un futuro cómo franquicia? ¿Se imaginan las posibilidades de esto?

Será cosa de esperar a ver que nos trae el tiempo, pero en definitiva es una época interesante para quienes están creciendo junto con la escena de los eSports.

HYPERDIMENSION
NEPTUNIA V
VICTORY
12/03/2013
EXCLUSIVO PARA PS3

GAME OVER